



Kennismaken

met de

BILJARTSPORT

**Uitleg en spelregels van het libre klein-biljart
voor de beginnende biljarter**

1. Inleiding

Om het biljarten een positieve impuls te geven werd er rond 1984 binnen de KNBB aan gedacht om, in navolging van het zwemmen, opleidingen te gaan geven voor biljartdiploma's, vaardigheidsdiploma's genaamd. Hiertoe werden biljarters vanaf een bepaald speelniveau d.m.v. een cursus opgeleid tot "biljartinstructeur".

Als lesmateriaal werd een boekje gemaakt onder de titel 'Kennismaken met de biljartsport voor iedereen' Stap voor stap leren biljarten en voorbereiding op het vaardigheidsdiploma A van de KNBB. (Uitgeverij Spruyt, Van Mantgem & De Does, ISBN 90-238-1634-X, 1984. J.A.Kauffman, Bestelnr.923801).

Juist voor de beginnende jeugd-, maar ook seniorenbiljarter is dit boekje een mooie leidraad om de basis van het biljartspel duidelijk te maken. Helaas is het boekje niet meer in gebruik en ook niet meer in productie. Een 'verdwaald' exemplaar duikt nog wel eens op bij marktplaats, maar lijkt praktisch niet meer te krijgen.

Oorspronkelijk kon na afloop van een cursus door de geïnteresseerde een toets worden afgelegd. Dan werd zowel de theoretische kennis (voor zover vermeld in het boekje) als de praktische uitvoering van de diverse oefeningen getoetst. Bij een voldoende resultaat was een diploma de beloning.

Aan de hand van de originele teksten is daarom ten behoeve van de begeleiding van de beginnende biljarter weer een boekje met vergelijkbare inhoud gereconstrueerd. Deze keer is dit dan ook digitaal vastgelegd zodat dit ook makkelijker ter beschikking van een geïnteresseerde kan komen.



Om het beeld van toen compleet te maken, vermeld ik dat het biljartinstructieboek 'Biljarten, en nog vijf' (auteur: G. Klinkert) ook werd geïntroduceerd. De oefenstof uit dit boek kon gebruikt worden voor het behalen van een vaardigheidsdiploma B en C.

Ik wens iedere gebruiker van de navolgende informatie veel speelplezier en succes,

Bewerking: Ben Duivenvoorde
Voorhout, oktober 2012.

2. Het materiaal

Het biljart

Een biljart is een speelvlak, gevormd door een of meer platen van lei, rondom afgebakend met in een houten omlijsting gevatte rubber banden. Platen en banden zijn bekleed met een voor de biljartsport speciaal vervaardigd laken (i.h.a. van een groene of blauwe kleur). De hoogte van een biljart, gemeten vanaf de grond, is 75 à 80 cm.

Speelvlak

Het speelvlak van een biljart is 2.84 x 1.42 m (groot- of match-biljart), dan wel 2.30 x 1.15 m (klein-biljart). Hierna beperken we ons tot het laatstgenoemde biljart.

De beide korte banden worden aangeduid als:

benedenband: de band het dichtst bij de afstootlijn, zijnde een denkbeeldige lijn op 57 cm vanaf deze band;

bovenband: de band het verst van de afstootlijn gelegen.

Acquits

Op het speelvlak zijn een vijftal punten aangeduid met kruisjes of stippen, welke punten acquits worden genoemd, elk met een eigen naam:

een acquit in het midden	= het middenacquit;
een acquit in het midden van de bovenste helft	= het boven acquit;
een acquit in het midden van de onderste helft	= het beneden acquit;
een acquit rechts van het benedenacquit	= het rechteracquit en
een acquit links van het benedenacquit	= het linkeracquit.

Diamonds

Op de grote (=match-)tafel en tegenwoordig ook heel vaak op de kleinere biljarts zijn op de omlijsting merktekens, diamonds geheten, aangebracht. Deze dienen vooral bij het driebandenspel als hulpmiddel om de spelers in staat te stellen gemakkelijker een carambole over drie of meer banden te maken. Dit wordt het diamondsysteem genoemd.

De ballen

Voor een partij biljart worden drie ballen gebruikt, één rode bal en twee witte ballen of één rode, één witte en één gele bal. Als er twee witte ballen zijn, heeft één een merkteken aan beide uiteinden van dezelfde middellijn. Om de eventueel nog aanwezige beweging in een bal duidelijk te maken, zijn er ook sets waarbij de gele en de witte bal zijn voorzien van respectievelijk rode en gele stippen (met name gebruikt bij het driebandenspel).

De drie ballen dienen zuiver rond en onderling van gelijke afmeting en gewicht te zijn. De middellijn van een bal is 61 tot 61,5 mm en het gewicht 205 tot 220 gram. De ballen zijn gemaakt van een hoogwaardige kunststof.

Alleen voor het 'Billard Artistique' (kunststoten) worden nog ivoren ballen gebruikt.

De bal waarmee wordt gestoten wordt de speelbal genoemd, de eerstvolgende te raken bal is bal twee en de laatst te raken bal is bal drie. We zullen verder in dit boek van deze termen gebruik blijven maken.

De keu

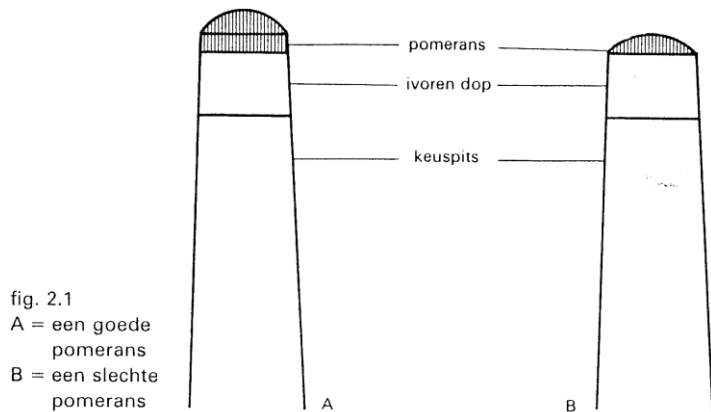
De keu is een ronde taps toelopende stok die aan het dunste uiteinde is voorzien van een leren dopje, pomerans genoemd. De keu heeft in het algemeen een gewicht tussen de 450 en 550 gram. Dit gewicht is niet aan exacte regels gebonden, alhoewel voor het libre een 'lichte' en voor het driebanden een 'zware' keu aan te bevelen is.

Een goede pomerans is erg belangrijk, omdat bepaalde stootvormen met een te harde of een te zachte pomerans niet of nauwelijks naar behoren zijn uit te voeren.

De pomerans mag derhalve noch te hard noch te zacht zijn. Een te harde pomerans kan snel het afglijden van de bal tot gevolg hebben, het zogenaamde ketsen. Is de pomerans echter te zacht, dan zal deze te snel afslijten en uit zijn model raken.

Om de pomerans een lange levensduur te geven, is het noodzakelijk dat de top - dat wil zeggen alleen de bovenkant - van biljartkrijt wordt voorzien. Zonder krijt zal de pomerans glad worden en dikwijls 'ketsen' tot gevolg hebben.

De rechtopstaande kant van de pomerans tot de ivoren dop moet altijd krijtvrij blijven. Het is een goede gewoonte de zijkant van het leer zo nu en dan met de vinger iets te bevochtigen.



Als onverhoopt toch het ongewenste afglijden (ketsen) heeft plaatsgevonden, is het raadzaam alvorens weer te stoten, de pomerans enigszins ruw te maken met behulp van een schuurplankje. Dit bestaat uit een stukje hout waarop een stuk fijn schuurpapier is gelijmd. Een kets laat namelijk altijd een glad plekje achter dat geen krijt opneemt.

3. Houding en keuvoering

De basis van goed biljarten is een juiste houding van het lichaam en het correct hanteren van de keu. Maar wat is nu die juiste houding en correcte keuvoering?

Als we naar heel sterke biljarters kijken, is het opvallend dat vrijwel geen twee spelers volkomen identiek aan het biljart staan of dezelfde keuvoering hebben. Op dit punt zouden we dan ook kunnen stellen, dat er enige ruimte is voor een eigen inbreng van de speler. Een en ander is mede afhankelijk van de lengte en lichaamsbouw van de speler. Het is daarom niet nodig en ook niet aan te raden de oefenmeester hierin te imiteren, zodat een duplicaat van hem ontstaat.

Een pasklare formule die voor iedereen opgaat, is niet aan te geven. Wel is er een aantal richtlijnen te geven die de biljarter zal behoeden voor het maken van essentiële fouten.

Houding van het lichaam

Om stabiel aan het biljart te kunnen staan, worden de benen enigszins uit elkaar gezet. Het linkerbeen naar voren richting biljart en het rechterbeen iets rechts daarachter, zodat het linker- en het rechterbeen niet op één lijn komen te staan.

Voor de linkshandige speler geldt het omgekeerde. De ruimte waarbinnen de voeten worden geplaatst, is een vierkant van ongeveer 60 x 60 cm.

Beide knieën worden lichtelijk doorgebogen. Men dient namelijk tegen de speelbal aan te kijken en niet er bovenop. De keu wordt zo gehouden dat deze recht onder de neus komt en dicht naast het lichaam. De houding dient daarbij zodanig te zijn dat de keu bij het bewegen nog een vrije slag houdt en niet tegen het lichaam aanstoot.

De achterhand

De achterhand is de hand die het achterstuk van de keu vasthoudt. U neemt de keu in de volle hand, waarbij de middelvinger en de duim een ring vormen. De achterhand plaatst u op ongeveer 15 cm à 20 cm van het einde van de keu. Als vuistregel is hiervoor aan te geven dat de onderarm voor het bewegen vrijwel recht naar beneden wijst.

Als u een kleine spelsituatie hebt, plaatst u de hand meer naar voren. Een kleine spelsituatie noemt men een situatie waarbij alle drie ballen vlak bij elkaar liggen en geen van de ballen een grote afstand moet afleggen.

Van groot belang voor een goede afstoot is dat de keu bij de eigenlijke stoot uitsluitend in een rechte lijn moet worden bewogen. De achterkant van de keu mag vanaf het moment dat de voorbewegingen van de stoot zijn ingezet, niet meer van boven naar beneden of omgekeerd en van links naar rechts of van rechts naar links worden bewogen.

Verder mag nooit met de achterhand worden geknepen. Dit zou de souplesse van de afstoot teniet doen.

De voorhand

De hand die op het laken wordt gezet is de voorhand. De functie van deze hand is: het geven van een goede geleiding aan de keu. In de meeste gevallen vormen de duim en de wijsvinger hierbij een ring. Deze mag niet te los zijn, omdat de keu dan de neiging tot zwaaien kan gaan vertonen. De ring mag echter ook niet te strak zijn; dan is immers de bewegingsvrijheid weg.

De keuspits of top moet glad zijn, omdat anders ook dan de bewegingsvrijheid nihil is. Indien het glijden stroef gaat door transpiratie o.i.d., kan een biljarthandschoen worden gebruikt.

De afstand van de voorhand tot de pomerans kan variëren van 10 cm tot 15 cm. We onderscheiden verschillende voorhanden.

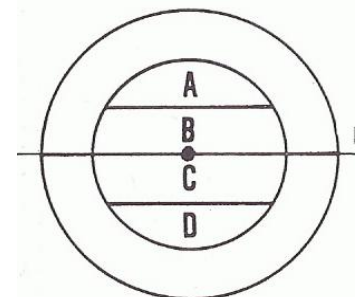
De platte voorhand

Hiertoe wordt de hand plat op het laken gelegd, de vingers gesloten. Nu wordt met duim en wijsvinger een ring gemaakt, waar doorheen de keu zonder te stuiten wordt bewogen. Hierbij mag de duim niet van de tafel komen. Indien hier moeite mee is, kan het dubbel vouwen van de middelvinger een oplossing betekenen omdat deze dan niet onder de keu is.

Met de voorhand in deze stand gehouden, zult u de speelbal ongeveer 2 cm onder de horizontale hartlijn raken (zone D). Door dit lage raken is de platte voorhand geschikt voor trekstoten. Dit is een stootvorm waarbij de speelbal na botsing met de tweede bal terugkomt.

De hoge voorhand

Hiertoe wordt eerst de platte voorhand gemaakt, zoals hiervoor is beschreven. Nu wordt de hand naar links gekanteld, zodat alle vingers op de pink en de zijkant van de hand steunen. Voor de linkshandige speler geldt: hand naar rechts kantelen. Daarna wordt de middelvinger zo ver mogelijk richting duim gedraaid, waardoor de ring van de wijsvinger en duim steun vindt op de middelvinger. De steunpunten op het biljart komen nu van de zijkant van de hand, de pink, de ring- en de middelvinger.



Het bereik van deze hand loopt van circa 1 cm onder de horizontale hartlijn (zone C) tot en met 2 cm boven deze lijn hoge voorhand (zone A). Het verschil in aanspeelhoogte is regelbaar door de middelvinger: met gestrekte vinger hoog en met gebogen vinger laag.

De hoge voorhand is daardoor zowel voor trek- als voor doorstoten geschikt. De doorstoot is een stootvorm, waarbij de speelbal na botsing met de tweede bal doorloopt.

De handzetting op de lijst van het biljart

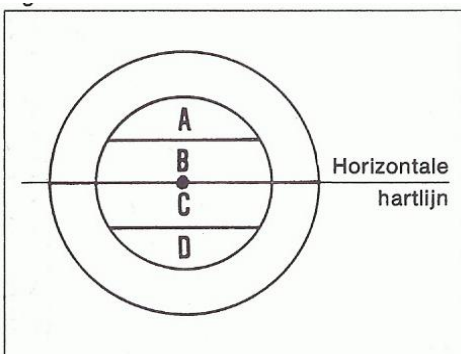
Het kan voorkomen dat de speelbal zo dicht bij de band ligt dat u met geen mogelijkheid een van de hiervoor beschreven voorhanden kunt plaatsen. In een dergelijke situatie legt u de hand op de lijst van de tafel. Essentieel hierbij is dat wel voldoende gelegenheid is voor een gecontroleerde voorbeweging die ook lang genoeg is.

Het correct gebruik van deze voorhanden vereist enige lenigheid van de vingers. Enige keren oefenen van elk van deze zettingen is dan ook aan te bevelen. Als u thuis geen biljart tot uw beschikking heeft, kunt u dit ook thuis op een gewone tafel uitproberen. Zowel bij de voorbewegingen als bij de eigenlijke afstoot dient u uw lichaam en de voorhand volledig stil te houden. Dit dient om eventuele afwijkingen bij het richten van de keu tegen te gaan.

Als u de handzetting goed te pakken heeft, gaat u met de gegeven aanwijzingen de gehele biljarthouding doornemen. Let hierbij op dat de keu bij het bewegen steeds in een rechte lijn gaat. Ter controle hiervan legt u een huls van een lucifersdoosje met de strijkkant op de tafel. Nu gaat u de keuspits door de opening bewegen zonder dat de huls wordt geraakt. Als de keu niet rechtdoor gaat, zal dit niet lukken.

4. Het effect.

Bij elke draaiing van de bal om zijn middelpunt is er sprake van rotatie of effect. Dit is te verdelen in hoogte-, zij- en dwars-effecten. Binnen het kader van deze uitgave gaan we niet nader in op dwars-effecten.



De hoogte-effecten

Deze worden onderverdeeld in:

doorstoot-effect: de keu raakt de speelbal boven de horizontale hartlijn;

trek-effect: de keu raakt de speelbal onder de horizontale hartlijn.

Als de bal precies in het hartpunt wordt geraakt, zal deze zuiver glijdend (dus niet rollend) vertrekken om daarna, door de wrijving van het laken, over te gaan in doorstooteffect.

A en B: gedeelte van de bal waar deze moet worden geraakt om positief en doorstoot-effect te bereiken

C en D: gedeelte van de bal waar deze moet worden geraakt om trek-effect te bereiken

De hoogte-effecten hebt u nodig voor het uitvoeren van doorstoten (doorgaans met doorstoot-effect) en trekstoten (altijd met trek-effect).

Onder een doorstoot wordt verstaan dat de speelbal na botsing met bal 2 doorloopt.

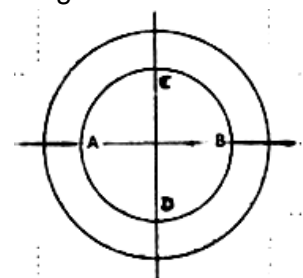
Een trekstoot is een stootvorm waarbij de speelbal na botsing met bal 2 terugkomt.

De zij-effecten

Deze worden onderverdeeld in:

links effect: de keu raakt de speelbal links van de verticale hartlijn;

rechts effect: de keu raakt de speelbal rechts van de verticale hartlijn;



In voorgaande tekening is:

A = gedeelte van de bal waar deze moet worden geraakt om links effect te bereiken

B = gedeelte van de bal waar deze moet worden geraakt om rechts effect te bereiken

fig. 4.7
Met rechts effect

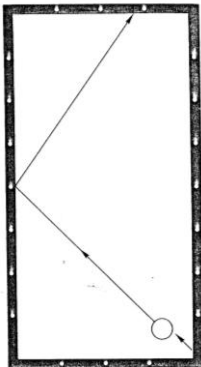
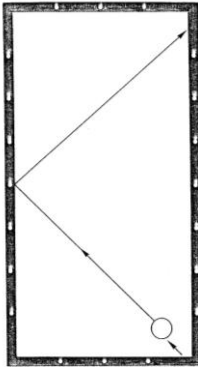


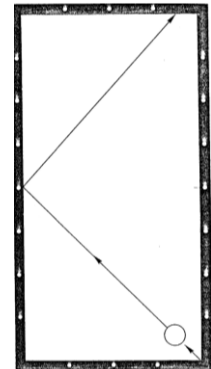
fig. 4.8
Met links effect



Met deze rotaties zijn tal van combinaties mogelijk, van doorstoot-effect links tot en met trek-effect rechts, met alle variaties hier tussen in.

De zij-effecten beïnvloeden de looplijnen van de speelbal en (of) bal twee na een botsing met de band(en). Op het moment van botsing van de speelbal op bal twee ontstaat een zekere wrijving. Door deze wrijving zal de speelbal met rechts effect gestoten, na botsing met bal twee een zeer geringe uitwijking naar rechts maken en bal twee een zeer geringe uitwijking naar links. Wordt met links effect gespeeld, dan is het resultaat voor beide ballen precies omgekeerd.

Om een indruk te geven hoe een bal, aangespeeld met zij-effect, zich gaat gedragen na botsing op een band, is een aantal figuren opgenomen waarbij zowel met links als met rechts effect is gestoten. Ter vergelijking is tevens aangegeven hoe een bal zonder effect gestoten, zich gedraagt na botsing op een band. Uit de illustraties kunt u opmaken, dat met rechts effect gestoten, de speelbal na botsing met de band ook naar rechts uitwijkt en met links effect gestoten naar links uitwijkt.



5. Oefeningen

Oefening 1

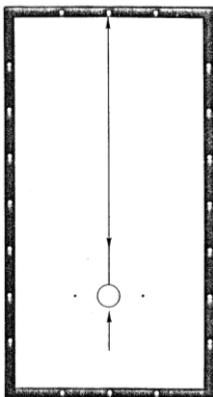


fig. 5.1

Figuur 5.1

Hierbij dient de speelbal op het benedenacquit te worden geplaatst. Men tracht de speelbal zonder zij-effect loodrecht naar de bovenband te stoten. Daarna moet de speelbal in een rechte lijn bij de benedenband terecht komen. Een geringe afwijking van 6 cm naar links of naar rechts is hierbij toegestaan.

Figuren 5.2 en 5.3

Voor de oefening van het links en rechts zij-effect en het doseren van de snelheid van de speelbal tekent u in de linker- en rechter-benedenhoek van

het biljart een vierkant van 38 x 38 cm.

Het beste kunt u dit doen met behulp van de kaderbak, een hulpmiddel voor het trekken van krijtlijnen die bij kaderspelsoorten wordt gebruikt.

De speelbal wordt ook hier weer op het benedenacquit geplaatst. De opzet is om deze bal via het midden van de bovenband, afhankelijk van het geven van zijeffect, in het linker- dan wel rechterbenedenvak te spelen en de bal daar tot stilstand te laten komen.

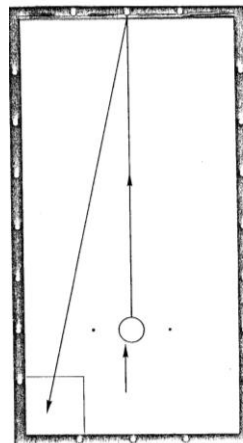


fig. 5.2

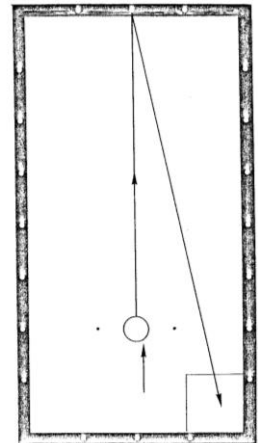


fig. 5.3

Oefening 2

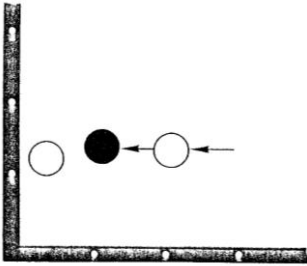


fig. 5.4

Figuren 5.4 en 5.5

De ballen worden geplaatst zoals figuur 5.4 aangeeft. Let u hierbij goed op dat de derde bal - de dichtst bij de band liggende bal - iets links uit het verlengde van de overige twee ballen geplaatst dient te worden. Nu richt u met de keu weinig links uit het middelpunt van bal 2 waarbij u geen zij-effect geeft.

Op deze wijze zal de carambolage 'indirect' tot stand komen. Dat wil zeggen bal 2 stuurt de derde bal via de onderlinge botsing iets naar links. Vervolgens raakt bal 3 de band en daarna komt de botsing tussen de speelbal en bal 3 tot stand.

Als de derde bal iets rechts uit het verlengde van de overige ballen ligt, speelt u zonder zij-effect iets rechts uit het middelpunt van bal 2.

Indien de ballen nagenoeg recht achterelkaar liggen, zal effect gegeven moeten worden aan de kant waar de carambolage tot stand moet komen ("tandwielen").

Bij figuur 5.5 legt u bal 2 en bal 3 vast tegen elkaar en vast tegen de band. U richt zonder zij-effect precies op het middelpunt van bal 2. Deze bal zal door botsing met de speelbal en de band weglopen van de band om ruimte voor het caramboleren te maken.

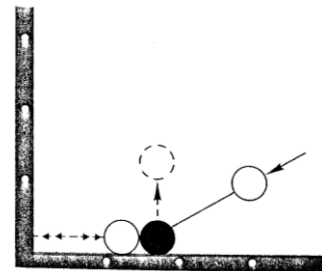


fig. 5.5

Oefening 3

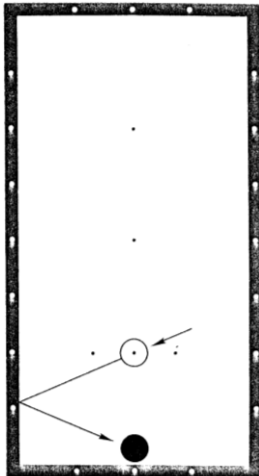


fig. 5.6

Figuur 5.6

Voor deze oefening wordt met twee ballen gewerkt. De opzet is om met de speelbal de tweede bal te raken. Alvorens hij echter de tweede bal raakt, dient de speelbal minimaal één band te raken. De speler dient deze oefening voort te zetten tot hij minstens tienmaal bal 2 heeft geraakt. De tekening geeft aan hoe de ballen bij de beginpositie dienen te liggen.

Mocht u dit onderdeel goed onder de knie hebben, dan is de oefening uit te breiden, door te verlangen dat de speelbal nu minimaal twee banden moet raken alvorens hij bal 2 raakt.

Men dient minimaal drie keer bal 2 te treffen.

Oefening 4

Figuur 5.7

Nu wordt er met één bal gewerkt. Deze bal wordt op het rechteracquit geplaatst. Nu tracht men de bal loodrecht richting lange band te stoten. De opzet is om de bal met zachte stootjes (minimaal twintig) in de hierboven aangegeven richting te spelen, waarbij het de bedoeling is dit zolang vol te houden tot de bal de lange band raakt.

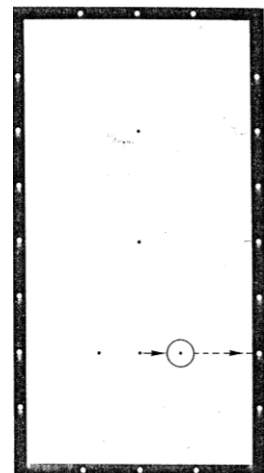
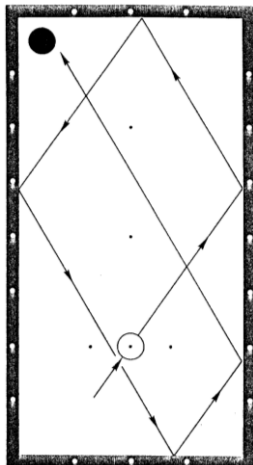


fig. 5.7

Oefening 5

fig. 5.8



Figuur 5.8

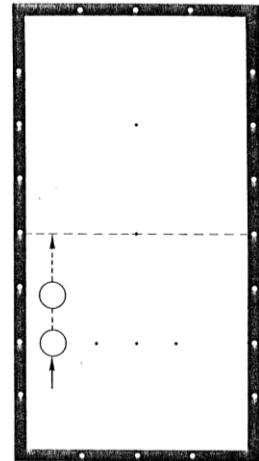
De speelbal wordt op het benedenacquit geplaatst. De rode bal legt u in de linkerbovenhoek. De speelbal wordt nu over minimaal 5 banden naar de tweede bal gestoten om deze te raken.

Oefening 6

Figuur 5.9

Halverwege het biljart wordt een krijtlijn getrokken, evenwijdig aan de korte banden. De twee witte ballen worden geplaatst zoals in de figuur is aangegeven. De opgave is nu om de tweede bal recht vooruit te drijven – minimaal tien stootjes - tot over de krijtlijn. Afstand tussen bal 2 en bal 1 : circa 10 cm.

fig. 5.9



Oefening 7

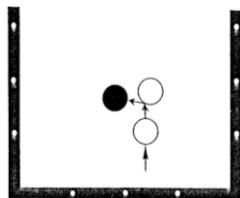


fig. 5.10

Figuur 5.10

De ballen worden met een onderlinge afstand van ± 5 centimeters bij elkaar geplaatst. Nu wordt met de speelbal de twee overige ballen geraakt. Als aan deze voorwaarde is voldaan, wordt met de andere witte bal weer de twee overige ballen geraakt. Men wisselt na elke gemaakte carambole dus van witte bal. Op deze wijze dienen minimaal tien caramboles te worden gemaakt.

Oefening 8

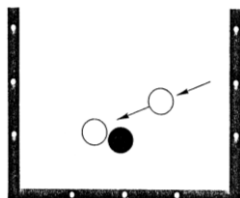


fig. 5.11

Figuur 5.11

De aan te spelen ballen worden naast elkaar geplaatst en de speelbal daar vlak voor. Nu is het de bedoeling om minimaal 5 caramboles te maken, waarbij geen van de drie ballen een band mag raken.

Oefening 9

Figuren 5.12 en 5.13

Opzet van deze oefening is het 'sturen' van bal 2 naar de linker- dan wel rechterbovenhoek.

U tekent met behulp van de kaderbak in de linker- en rechterbovenhoek een vak van 38 x 38 cm. De rode bal wordt op het benedenacquit geplaatst en de speelbal op circa 15 cm loodrecht onder deze bal.

Nu stoot u met de speelbal bal 2 naar een van de getekende hoeken. De oefening is gelukt als de tweede bal in het desbetreffende vak tot stilstand komt.

fig. 5.12

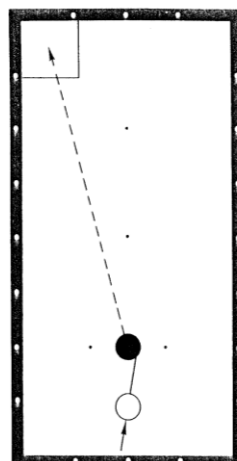
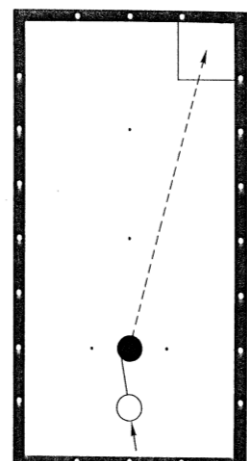


fig. 5.13



Oefening 10

Figuur 5.14

Plaats de speelbal op het benedenacquit. Trek met behulp van de kaderbak een vierkant van 38 x 38 cm met het bovenacquit als middelpunt van dat vierkant.

Leg beide andere ballen - op een onderlinge afstand van 62 mm (baldikte) van elkaar ter weerszijde van het bovenacquit. Stoot de speelbal naar de beide andere ballen.

De oefening is gelukt als wordt gecaramboleerd en de drie ballen in het vierkant blijven.

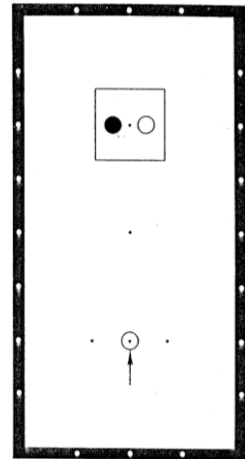


fig. 5.14

Oefening 11 *De vereenvoudigde annonc * (Deze oefening is uitsluitend als training bedoeld)

Men speelt dit spel met de volgende rubrieken:

- directe caramboles, d.w.z. de speelbal dient onmiddellijk - dus niet over  en of meer banden - van bal 2 naar bal 3 te worden gestoten;
- over rood, d.w.z. de speelbal dient eerst via de rode bal te worden gestoten alvorens hij bal 3 - de witte bal - treft: de speelbal mag wel eerst via de band(en) gaan, om daarna de rode bal te raken en vervolgens direct of via de band(en) de witte bal te treffen;
- over wit, idem als over rood, maar nu eerst via de witte bal;
- bandstoten, d.w.z. men moet alvorens de carambole te maken minimaal  en band met de speelbal geraakt hebben.

Men dient voor iedere carambole van te voren aan te kondigen onder welke rubriek de desbetreffende carambole thuishoort. Hieronder volgt een voorbeeld hoe men de stand bijhoudt.

Naam	5 direct	5 over rood	3 bandstoten	5 over wit
Speler 1				
Speler 2				
Speler 3				
Speler 4				

6. De spelregels van het libre-klein

Begin van de partij

Voordat een partij begint stellen de arbiter en de spelers zich aan elkaar voor. Vervolgens wordt getost om te bepalen wie begint met inspelen.

Na het inspelen volgt de keuzetrekstoot om te bepalen welke speler de partij gaat beginnen. Daartoe worden de twee witte ballen op de afstootlijn (elk ± 20 cm vanaf de lange band) en de rode bal op het bovenacquit gelegd. Beide spelers stoten gelijk af naar de bovenband. De speler wiens bal via de bovenband het dichtst bij de benedenband komt te liggen bepaalt of hijzelf, dan wel zijn tegenstander, gaat beginnen. Degene die begint, speelt met de ongemerkte bal. Hij vangt aan met de acquitstoot.

Hiertoe wordt de rode bal op het bovenacquit geplaatst, de ongemerkte witte bal op het benedenacquit en de gemerkte witte bal op het rechter- of linkeracquit, dan wel op enige plaats tussen deze twee acquits, echter zonder tegen de bal op het benedenacquit te liggen. In de beginpositie moet altijd direct van de rode bal worden gespeeld.

Een carambole

Een carambole is het raken met de speelbal van de beide andere ballen, nadat de speelbal in beweging is gebracht door een met de pommel eenmaal toegebrachte stoot.

Een carambole is geldig wanneer alle ballen tot stilstand zijn gekomen en geen fout is gemaakt. Fouten zijn o.a. touché, biljardé, of het spelen met de bal van de tegenstander. Elke geldige carambole telt voor één.

Verboden zone

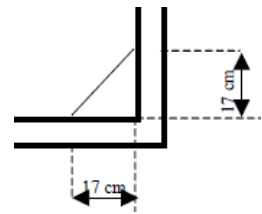
In elke hoek van het speelveld wordt een lijn getrokken vanuit het hoekpunt vanaf de korte band en vanaf de lange band op een afstand van 17 cm. Er ontstaat dan een driehoek, 'verboden zone' genoemd.

Liggen de twee ballen (waaronder niet de speelbal) in die verboden zone, dan mag de speler nog eenmaal een carambole maken, zonder dat ten minste een bal die zone moet verlaten.

Komen de twee ballen in de verboden zone, dan zegt de arbiter 'entree'. Als bij de volgende carambole de twee ballen in de verboden zone blijven, zegt de arbiter 'dedans'.

Bij de daarop volgende carambole moet ten minste één van de ballen uit de verboden zone zijn of geweest zijn. Geschiedt dat niet, dan maakt de speler een fout, die door de arbiter wordt aangegeven met 'resté dedans'.

De andere speler is dan aan de beurt.



Het algemeen gemiddelde

De speelsterkte van een biljarter wordt uitgedrukt in een algemeen gemiddelde of moyenne. Het algemeen gemiddelde of moyenne wordt verkregen door het in één wedstrijd door een speler totaal aantal gemaakte caramboles te delen door het totaal aantal daarvoor gebruikte beurten.

Het uitspringen van een bal

Springt een bal uit, ongeacht welke, dan moeten alle ballen in de beginpositie worden geplaatst. Omdat een fout is gemaakt, komt de andere speler aan de beurt.

Een bal springt uit als hij buiten het biljard wordt gespeeld, of op de rand wordt gespeeld en daarbij het hout van de omlijsting raakt.

Vastliggende ballen

Ligt de speelbal vast tegen een andere bal of tegen beide ballen, dan mag de speler kiezen uit:

- het plaatsen van alle ballen in de beginpositie;
- het spelen van een niet vastliggende bal of via een of meer banden tegen welke de speelbal niet vastligt;
- het losspele van zijn speelbal door een z.g. kopstoot (massé of piqué).

Merktekens

De op de omlijsting aangebrachte merktekens, diamonds genoemd, zijn de enige toegestane merktekens. Het aanbrengen van andere zichtbare merktekens op de band of omlijsting zoals het op een bepaalde plaats neerleggen van het biljarkrijtje, is niet toegestaan.

Touché

Touché is het aanraken van een of meer ballen met welk voorwerp dan ook, uitgezonderd het bij een afstoot eenmaal aanraken van de speelbal met de pomerans. Dat kan met de keu zijn, het krijtje, de hand of welk ander voorwerp of lichaamsdeel.

Biljardé

Biljardé is het raken met de speelbal van de tweede bal of de band op het moment dat de pomerans nog contact heeft met de speelbal.

Bedoeling van het spel

Trachten in een beurt zoveel mogelijk geldige caramboles te maken. Biljarten is daarom een positieospel, dat wil zeggen: hoe maak ik de carambole zó, dat ik op de meest eenvoudige wijze weer de volgende carambole kan maken.

7. Biljart-etiquette

Als u een officiële wedstrijd speelt, is het van belang de hierna volgende regels in acht te nemen. De meeste zijn via het wedstrijdreglement van de Koninklijke Nederlandse Biljart Bond verplicht gesteld.

Voor de aanvang van een wedstrijd

- 1) Bij binnenkomst in de zaal wendt u zich onmiddellijk tot de wedstrijdleiding.
- 2) U dient tijdig aanwezig te zijn. Onder tijdig wordt verstaan, dat u - gekleed in de voorgeschreven biljartkleding - ten minste vijftien minuten voor de aanvang van de partij present bent. Als iemand niet op tijd aanwezig is, kan de hem of haar toegewezen vier minuten voor het beproeven van het materiaal worden ontzegd.
- 3) Als iets in de voorbereiding van de wedstrijd naar uw mening niet in orde is, wendt u zich uitsluitend tot de wedstrijdleiding.

Tijdens de partij

- 1) Het is gebruikelijk bij de aanvang van een partij de tegenstander een hand te geven en hem of haar een prettige partij toe te wensen.
- 2) De bewondering voor een op mooie wijze gemaakte carambole van de tegenstander kan tot uiting worden gebracht door o.a. met de vingers te knippen.
- 3) Na het missen van een carambole dient u onmiddellijk op de u toegewezen stoel plaats te nemen.
- 4) Na het veroorzaken van een kets wacht u met het bewerken van de pomerans totdat men zelf weer aan de beurt is.
- 5) Het krijtje dient nooit met de smeerszijde op de rand van het biljart te worden gelegd. Zowel de kleding als het biljart wordt anders hierdoor bevuild. Na een misser wordt het krijtje meegenomen naar de zitplaats.
- 6) Indien u tijdens een partij even de handen wilt wassen wacht u hiermee tot uzelf aan de beurt bent. Wilt u daarvoor, of voor een ander doel, naar de toiletruimte, dan mag dat alleen als u dat aan de arbiter hebt gevraagd en hij daarvoor toestemming heeft gegeven.
- 7) Het kan voorkomen dat bij het uitvoeren van een bepaald stootbeeld last wordt ondervonden van een lamp. De arbiter kan dan worden verzocht de lamp even opzij te halen. Hij zal de spelers daarbij gaarne van dienst zijn.

- 8) Het is in het belang van beide spelers, dat alles wat concentratieverlies teweeg kan brengen, wordt vermeden. Daarom is het niet goed met omstanders te gaan praten als de tegenstander aan de beurt is.
- 9) Hebt u als eerste de partij beëindigd, dan wacht u met het losschroeven van de keu tot de tegenstander de gelijkmakende beurt, vaak ten onrechte 'nabeurt' genoemd, heeft voltooid.
- 10) Als de tegenstander heeft gewonnen, feliciteert u hem daarmee. Daarna dankt u de arbiter en de schrijver voor de verleende medewerking.

8. Enkele begripsbepalingen in de biljartsport

Partij biljart:

Een sportieve krachtmeting, waarbij twee deelnemers ieder voor zich, trachten te winnen door het daarvoor vastgestelde aantal caramboles te maken.

Een wedstrijd:

Twee of meer partijen biljart tussen twee of meer deelnemers, welke partijen bij elkaar één ontmoeting vormen (een finale van een kampioenschap, een toernooi enz.).

Een imperatief kampioenschap:

Een kampioenschap dat elk seizoen in de wedstrijdkalender moet worden opgenomen en dat bestaat uit kampioenschappen door districten te organiseren, gevolgd door gewestelijke kampioenschappen en dat wordt besloten met een nationaal kampioenschap door of namens de sectie bestuur te organiseren.

Partijlengte:

Het vastgestelde aantal caramboles, in een bepaalde partij door een speler te maken.

Partijpunten:

Punten die aan een speler worden toegekend na een gewonnen partij (2 punten) of aan ieder van beide spelers na een gelijkgespeelde partij (1 punt).

Testpartij:

Een partij, te spelen ter vaststelling van het algemeen gemiddelde (moyenne) van een speler, indien van die speler dat algemeen gemiddelde nog niet bekend is.

Wedstrijdleader:

Een persoon die verantwoordelijk is voor een goed wedstrijdtechnisch verloop van een wedstrijd of een serie partijen.

Biljartkleding: (de in de loop der tijd gematigde eisen bij officiële wedstrijden):

Een effen pantalon of rok (dames), niet zijnde van (imitatie-)leer, rib- of spijkerstof;

Een polo met korte of lange mouw of een effen overhemd met korte of lange mouw waarbij de lange mouwen ook lang gedragen moeten worden; over het overhemd mag een (smoking)vest, trui, slip-over of spencer gedragen worden niet zijnde van (imitatie-)leer. Voor- en achterkant mogen van kleur verschillen. Een strik of stropdas is toegestaan maar niet verplicht. Effen sokken of kousen en schoenen niet zijnde sportschoenen, sandalen, slippers of klompen.

Het is verplicht een clubembleem zichtbaar op borsthoogte te dragen.

Er gelden uiteraard nog meer begripsbepalingen. Deze zijn te vinden in de reglementen van de KNBB die op de site zijn te raadplegen of te downloaden

9. Spelsoorten bij het carambolebiljarten

Bij het carambolebiljarten moet de speler trachten met zijn speelbal (één van de witte ballen) de twee andere ballen te raken. Afhankelijk van de spelsoort moeten daarbij bepaalde spelregels in acht worden genomen.

Libre of vrij spel

Zoals de naam 'libre' of 'vrij spel' al zegt, kent de speler bij deze spelsoort weinig aanvullende spelregels. Alleen in de hoeken van het biljart worden kleine driehoeken, verboden zones genaamd, getekend. Liggen de twee ballen waartegen moet worden gecaramboleerd (waaronder dus niet de eigen speelbal) in zo'n driehoekje, dan mag de speler maar één keer een carambole maken, zonder dat een van die twee ballen uit dat driehoekje moet worden gespeeld. Blijven bij de tweede carambole beide ballen binnen dat driehoekje, dan is dat een fout.

Kader

Bij het kader worden met witte lijnen zes of negen vakken aangegeven. Wat hiervoor bij het libre over het driehoekje is gezegd, geldt bij de kaderspelsoorten voor elk vak, kadervak genoemd. Liggen de beide ballen waartegen moet worden gecaramboleerd in een zelfde kadervak, dan moet bij de tweede carambole ten minste één van die twee ballen uit dat kadervak worden gestoten. Dit wordt tweestootskader genoemd en dat wordt aangegeven met '2'.

Wil men op een biljart met de afmetingen 2.30 x 1.15 m negen vakken aanbrengen, dan worden de witte lijnen op een afstand van 38.3 cm van de banden getrokken. Het dan te spelen kaderspel noemt men kader 38/2. Wil men op zo'n biljart zes vakken aanbrengen, dan worden de witte lijnen op een afstand van 57,5 cm van de banden getrokken, dat kaderspel noemt men kader 57/2.

Bij de sterkere kaderspelers brengt men aan het uiteinde van elke lijn, tegen de banden, kleine vierkanten aan, ankers genoemd. In dat geval spreekt men niet van kader 38/2 of kader 57/2, maar van ankerkader 38/2 en ankerkader 57/2. In die ankers gelden dezelfde regels als voor de kadervakken: de speler moet bij de tweede carambole er voor zorgen dat ten minste een van de twee andere ballen uit dat anker (vaak ook nog uit een kadervak) zal rollen. De zijden van het anker zijn 17,8 cm.

Op het groot-biljart (afmetingen 2.84 x 1.42 m) kent men dezelfde methode, echter de lijnen worden op een afstand van 47.3 of 71 cm van de banden getrokken. Bovendien worden op het grote biljart altijd de hiervoor genoemde ankers aangebracht. De op het groot-biljart uit te voeren kaderspelsoorten worden ankerkader 47/2 of ankerkader 71/2 genoemd.

Op het groot-biljart kent men ook nog een spelsoort waarbij de speler er al bij de eerste carambole voor moet zorgen dat ten minste een van de twee andere ballen uit een kadervak, het anker of beide, wordt gestoten (als zij in hetzelfde kadervak of anker liggen). Die spelsoort noemt men ankerkader 47/1.

Bandstoten en driebanden

Bij het bandstoten moet de speelbal eerst ten minste één band hebben geraakt, alvorens hij de derde bal mag raken. Daarbij maakt het geen verschil of eerst een band en daarna de twee andere ballen wordt geraakt of eerst de tweede bal, dan een band en daarna de derde bal.

Bij het driebanden geldt hetzelfde, echter de speelbal moet eerst ten minste drie banden hebben geraakt, alvorens met de derde bal in aanraking te komen.

10. Is biljarten alleen maar het carambolespel?

Uitzonderingen bevestigen de regel, maar in Nederland wordt meestal het zogenaamde carambolespel beoefend. Dat wil zeggen dat er met drie ballen wordt gespeeld, waarbij met de ene bal (de speelbal) de twee andere ballen moeten worden geraakt. Lukt dat en overtreedt de speler daarbij niet de een of andere spelregel, dan is een carambole gemaakt. Vandaar de naam 'carambolespel'.

Er zijn echter ook andere spelvormen op een biljart, waarbij soms de biljarttechniek niet of nauwelijks een rol speelt. Hierna wordt een aantal van die spelletjes besproken, waarbij men er wel aan moet denken dat het daarbij om spelletjes gaat die men in het officiële wedstrijdwezen van de KNBB niet zal tegenkomen.

Tien over rood

Afgesproken wordt hoeveel caramboles in totaal moeten worden gemaakt (10, 15, enz.). Met dezelfde speelbal moet iedere speler trachten een carambole te maken met daarbij als eis dat steeds via de rode bal (dus de tweede bal) moet worden gespeeld. Wie het eerst het afgesproken aantal caramboles heeft gemaakt, valt af, totdat er nog één speler overblijft die dat aantal nog niet heeft gemaakt en daarmee de verliezer is.

Men kan ook afspreken dat als een speler met zijn speelbal geen andere bal (dus de rode bal en de tweede witte bal) raakt, hij weer met 0 caramboles moet beginnen. Om te voorkomen dat een spel eindeloos gaat duren, met bovendien de afspraak dat als een speler een bepaald aantal caramboles heeft gemaakt (bijvoorbeeld 5), hij na het missen van alle ballen niet opnieuw hoeft te beginnen.

Annonceetje

Bij het annonceetje wordt afgesproken hoeveel caramboles op een bepaalde wijze moeten worden gemaakt. Bijvoorbeeld 5 caramboles zonder enige beperking, 3 over één band, 3 over twee banden, 3 over drie banden, 3 zogenaamde 'lossebandstoten', enz.

De moeilijkheid is niet alleen het afgesproken aantal caramboles te maken, maar vooral het moeten aangeven (annonceren) op welke wijze men een carambole zal gaan maken. En dan moet die carambole op de aangekondigde wijze worden gemaakt.

Zegt een speler bijvoorbeeld dat hij een 'tweebander' zal maken (dat wil zeggen dat zijn speelbal eerst twee banden moet hebben geraakt voordat de derde bal wordt aangespeeld) en maakt hij per ongeluk een 'drie- of meerbander', dan is de carambole niet geldig, ook al zou die speler nog een of meer 'driebanders' moeten maken.

Ook bij het annonceetje geldt dat een speler afvalt als hij alle afgesproken caramboles heeft gemaakt, totdat op een gegeven moment één speler, de verliezer, overblijft.

Kistje spelen

Bij het 'kistje spelen' gebruikt men twee ballen. Het enige wat men moet doen, is met de ene bal (de speelbal) de andere bal te raken. Meer niet ! Maar op het biljart wordt een kistje geplaatst (vierkant met afmetingen van 10 x 10 cm tot 15 x 15 cm) met daarin aan elke zijde een opening waar een biljartbal net doorheen kan.

De bedoeling van dit spel is de twee ballen zo te spelen dat het kistje op de rechte lijnen tussen die twee ballen staat, uiteraard om het de volgende speler zo lastig mogelijk te maken bij het raken van de tweede bal door de speelbal. Mist namelijk die speler de tweede bal, dan krijgt hij een strafpunt. Vooraf wordt dan afgesproken bij hoeveel strafpunten een speler de verliezer van het spel zal zijn.

Het mooiste (en voor de volgende speler het moeilijkst) is, als men een van de twee ballen precies in het kistje kan spelen!

Spel met vier ballen

Dit spel wordt gespeeld met: 2 witte, 1 rode en 1 blauwe bal.

Het opzetten geschiedt als volgt:

benedenacquit: de speelbal (wit);
rechter- of linkeracquit: de andere witte bal;
middenacquit: de blauwe bal;
bovenacquit: de rode bal.

Aantal deelnemers onbeperkt.

Lengte van de partij: 100 punten of meer volgens onderlinge afspraak.

Elke speler speelt met dezelfde witte bal (speelbal).

Telling van de caramboles:

speelbal op wit en rood/of blauw: 2 punten;
speelbal op rood en blauw: 4 punten;
speelbal op de drie ballen: 20 punten.

Raakt men met de speelbal in het geheel geen bal dan is men het tot dan totaal behaalde aantal punten kwijt en moet men opnieuw beginnen. Overschrijdt men de 100 punten, dan moet men ook weer opnieuw beginnen, doch dan met het aantal punten, waarmee men in de betreffende serie, die men mag afmaken, de 100 overschreden heeft.

Het is dus zaak, wanneer men minder dan 20 punten, resp. 4 punten van de eindstreep is, er voor te zorgen geen carambole van 20, resp. van 4 punten te maken. De tegenstander zal natuurlijk trachten door het goed afspelen een moeilijke situatie te scheppen.

Wie het eerst de eindstreep haalt is de winnaar. Speelt men met een groot aantal personen, b.v. acht, dan worden meer winnaars overeengekomen: eerst valt de eerste winnaar af en de overige spelen verder, dan de tweede winnaar, enz., totdat het aantal afgesproken winnaars bekend is.

Spel met zes ballen

Voor dit spel worden de ballen als volgt geplaatst. De speelbal komt op het benedenacquit te liggen. Een van de vijf ballen wordt op het bovenacquit geplaatst en de overige vier ballen op circa 6 cm (1 baldikte) afstand van deze bal.

Nu is het de bedoeling met de speelbal twee van de overige vijf ballen te raken. Zolang de speler aan deze voorwaarde voldoet mag hij zijn beurt blijven vervolgen. Indien tijdens een stoot meer dan twee ballen worden getroffen, telt dit toch voor 1 carambole. Als de speler gemist heeft, is de volgende speler aan bod. Deze begint met de positie als bij de start.

Het kurkspel (met dobbelstenen)

Alle spelers spelen met dezelfde bal. Plaats de kurk op het middenacquit, met drie dobbelstenen er bovenop. Met de speelbal moet onder alle omstandigheden eerst de rode bal worden geraakt. Wordt deze gemist, dan gaan de eventueel al behaalde punten naar de tegenpartij(en) (zie strafmaatregelen hieronder). Nadat men met de speelbal de rode bal heeft geraakt, moet of de andere witte bal worden geraakt (carambole), of met de speelbal de kurk worden omgeworpen. Zolang dit lukt, mag men door blijven spelen. wordt de kurk echter door een andere dan de speelbal omgeworpen, dan zijn alle punten in deze beurt behaald weer verloren en gaan deze naar de tegenpartij (zie strafmaatregelen).

Raakt men alleen de rode bal en verder niets, dan is men 'af'; men behoudt wel de behaalde punten, doch de volgende speler is aan de beurt.

Wanneer de kurk is omgegooid, wordt deze weer opgezet op de plaats, waar zij terechtgekomen is. Is dit niet mogelijk 'onder de band', dan wordt zij weer op het middenacquit geplaatst.

Puntentelling: 'Carambole', dus alleen de rode en de andere witte bal geraakt: 2 punten. Wanneer de kurk wordt omgeworpen, worden de punten van de dobbelstenen geteld, waar bij de 1 voor 10 telt en de overige punten hun eigen waarde behouden.

Wie het eerst 100 punten heeft bereikt, is winnaar. Men kan natuurlijk ook spelen, dat wie het laatst overblijft de verliezer is.

Wie de honderd punten heeft volgemaakt, moet hierna nog eenmaal de rode bal raken. Lukt dit niet, of behaalt men meer punten, dan volgen weer strafmaatregelen. Wie door verkregen strafpunten op of boven 100 punten komt, behoeft de rode bal niet meer te raken.

Strafmaatregelen: Wanneer men niets raakt, gaat de waarde van een carambole, dus 2 punten, naar alle tegenspelers. Wanneer men met de rode bal of de andere witte bal de kurk omwerpt, gaan alle in deze beurt behaalde punten (dus ook van de laatste stoot) naar alle tegenspelers. Dit geldt tevens als daardoor een tegenspeler de 100 punten overschrijdt.

Wanneer men met de speelbal de kurk omgooit, zonder eerst de rode bal te hebben geraakt geldt dezelfde strafmaatregel. Raakt de speelbal eerst de witte bal en daarna de rode bal, dan geldt de straf van één carambole (2 punten).

Stoot men dusdanig dat de stenen van het speelvlak worden geworpen, dan gaan eveneens alle in deze beurt behaalde punten naar de tegenpartij, waarbij echter de waarde van de stenen van de laatste stoot niet worden meegeteld.

Vlotbrug (ook 'barakken' genoemd)

Dit spel wordt met slechts één bal gespeeld. In de hoek van het biljart wordt een schuin oplopend plankje neergelegd, waarin kleine holtes zijn aangebracht. Bij elke holte is een getal vermeld dat aangeeft hoeveel punten er zijn behaald, als de bal in die holte terecht is gekomen. De bal wordt bij de korte band gelegd waarbij het plankje (de vlotbrug) niet ligt. Met die bal wordt naar de andere korte band gespeeld, de bal moet weer terug naar de eerste korte band en vervolgens naar de vlotbrug aan die andere korte band.

Stoot men te zacht, dan komt de bal niet bij de vlotbrug of stuit op de rand van het plankje (door de dikte van het hout is er een klein opstandje, alhoewel dat plankje wel moet zijn afgeschuind); stoot men te hard, dan komt de bal wel op de vlotbrug om er vervolgens weer af te rollen (en men dus 0 punten heeft behaald).

Uithollingen waarin de bal is terechtgekomen, leveren dus punten op. Spreekt men af dat men een aantal keer zal stoten (bijvoorbeeld drie keer), dan is diegene winnaar die het hoogste aantal punten heeft behaald.

Zijn er nog andere spelletjes?

Slechts een aantal, en dan nog de meest bekende, spelletjes zijn hiervoor besproken. Daarbij is geen volledigheid betracht. Daargelaten dat een groepje biljarters altijd tot een 'uitvinding' kan komen, daardoor een uitvinding die ter plaatse wellicht zeer bekend is, maar waarvan men elders nog nooit heeft gehoord.

De bedoeling van het aandacht schenken aan een aantal spelletjes was niet meer, dan aan te tonen dat er naast het officiële biljarten nog zoveel andere mogelijkheden zijn om zich aan en op het biljart te kunnen amuseren.

Ook in de KNBB vindt met genoeg biljarters die na het spannende wedstrijdgebeuren, zich op een wat meer ontspannende wijze willen vermaken. Waartegen men moeilijk bezwaar kan hebben.

11. Andere biljartsystemen

In Nederland wordt hoofdzakelijk carambolebiljart gespeeld. Dat wil niet zeggen dat er geen andere biljartsystemen zijn, die echter totaal verschillend van het carambolebiljarten zijn en slechts één overeenkomst hebben: er wordt op een biljart gespeeld.

De meest bekende andere biljartsportsystemen worden hierna besproken.

Snooker

Het 'snooker' is een biljartsysteem dat in de Verenigde Staten door profspelers wordt gespeeld, maar vooral in Engeland veel aanhangers kent.

Het snookerbiljart heeft voor Nederland ongekende afmetingen, namelijk 3.50 x 1.75 m (het grootste carambolebiljart meet 2.84 x 1.42 m.). In de hoeken en halverwege de lange banden zijn gaten of zakken aangebracht. Het doel van het spel is ballen in die zakken te spelen.

Bij het snooker worden 22 ballen gebruikt:

1 witte bal:	deze is voor beide spelers de speelbal;
15 rode ballen:	die een waarde van 1 punt hebben;
1 gele bal:	met een waarde van 2 punten;
1 groene bal:	met een waarde van 3 punten;
1 bruine bal:	met een waarde van 4 punten;
1 blauwe bal:	met een waarde van 5 punten;
1 roze bal:	met een waarde van 6 punten;
1 zwarte bal:	met een waarde van 7 punten;

De volgorde van het in de zakken spelen van een bal is voorgeschreven, eerst een rode bal, dan een anders gekleurde bal, dan een rode bal, dan weer een anders gekleurde bal, rode bal, enz. En het spreekt vanzelf dat als een speler een anders gekleurde bal in een zak moet stoten, hij zal proberen dat met de zwarte, eventueel roze bal te doen, want dat levert hem de meeste punten op.

Wordt een rode bal in een zak gespeeld, dan laat de arbiter die bal daarin rustig zitten, een anders gekleurde bal wordt echter steeds weer in het spel gebracht. Daarvoor draagt die arbiter keurige witte handschoenen; zo'n bal kan dan niet vuil worden !

Op een gegeven moment zijn alle rode ballen in de zakken gespeeld en nu moet de speler de anders gekleurde ballen wegspeelen (die daarna niet meer worden teruggelegd). Is dat het geval, dan heeft de speler niet meer de vrijheid in willekeurige volgorde de anders gekleurde ballen in de zakken te spelen.

Dat gaat van licht naar donker en met een opeenvolgende stijging van de waarde van de punten: eerst de gele, dan de groene, vervolgens de blauwe enz. totdat de zwarte bal in een zak is terechtgekomen en de partij is beëindigd. De speler die dan de meeste punten heeft verzameld, is de winnaar.

Meestal worden drie partijen (sets) gespeeld, tenzij een speler de eerste twee sets heeft gewonnen. De derde set is dan niet meer van belang.

Poolbiljarten

Het spelsysteem op een biljart met gaten dat men - ook op het vaste land van Europa - het meest ziet is het Amerikaanse poolbiljarten. Het biljart dat daarbij wordt gebruikt, heeft ook van het carambolebiljart afwijkende maten, namelijk 2.44 x 1.22 m.

Bij het poolbiljarten maakt men gebruik van 16 ballen:

1 witte bal, deze is voor beide spelers de speelbal;
15 gekleurde ballen met de cijfers 1 t/m 15 gemerkt, welke met een houten driehoek op het biljart worden geplaatst.

Ook bij het poolbiljarten moeten de gekleurde ballen in gaten worden gespeeld. Daarbij moet de speler, voordat hij een bal zal wegspeelen, eerst aangeven welke bal dat zal zijn.

In de gaten gespeelde ballen worden niet, zoals bij het snooker, teruggelegd. Op een gegeven moment zitten er 14 gekleurde ballen in de gaten, de 15e moet nog op het biljart liggen. Alle 15 ballen worden dan weer, met de driehoek, herplaatst en het spel gaat verder.

Van te voren wordt afgesproken om hoeveel punten men zal spelen, bijvoorbeeld om 100 of 150 punten. De speler die als eerste dat aantal behaalt, is de winnaar van de partij.

Kegelbiljarten

Er wordt op verschillende manieren kegelbiljart gespeeld. Wat hierna wordt verteld, heeft te maken met de wijze die in Scandinavië wordt toegepast en die door de Europese Biljartfederatie, waarbij de KNBB is aangesloten, is erkend.

Voor het kegelbiljarten gebruikt men de ook hier bekende grote tafel (2.84 x 1.42). Behalve de drie ballen plaatst men 5 kegeltjes op het biljart. Die kegeltjes mogen alleen met de witte ballen worden omgespeeld. Bij het kegelbiljarten is niet een witte, maar de rode bal de speelbal. Beide spelers spelen dus met dezelfde speelbal.

Bij het kegelbiljarten betekent elk omver gespeeld kegeltje 1 punt. Een speler mag ook een gewone carambole maken (met de rode bal de twee witte ballen raken), hetgeen hem 2 punten oplevert.

Echter, heeft een speler twee gewone caramboles gemaakt, dan moet hij eerst één of meer kegeltjes hebben omver gespeeld, alvorens weer een carambole te mogen maken. Bovendien is er dan nog de regel dat als de speler alleen kegeltjes omver speelt, hij na twee van die stoten met tenminste één bal een band raakt.

Het is duidelijk dat het ogenschijnlijk zo gemakkelijke kegelbiljarten, verschrikkelijk moeilijk is en alleen technisch zeer bekwame spelers deze wijze van spelen goed kunnen uitvoeren.

Golfbiljarten

Vooral in Zuid-Nederland en België wordt golfbiljart gespeeld. Dat geschiedt in het algemeen op een biljart van 1.80 x 0.90 of van 2.00 x 1.00 m. In het midden van beide korte banden is een gat aangebracht dat 'doel' wordt genoemd. Vlak naast dat doel staan twee rubber doppen op een onderlinge afstand van max. 62 mm. Heeft de bal een diameter van 61,5 à 62 mm, dan is die afstand net voldoende genoeg om die bal tussen die twee doppen door te spelen.

In het midden van het biljart zijn 8 rubber doppen aangebracht.

Er wordt met 10 ballen gespeeld, 5 rode voor de ene speler en 5 witte voor de andere. De bedoeling van het spel is dat een speler zijn ballen in het doel van de tegenstander stoot en tevens te verhinderen dat de tegenstander zijn ballen in het voor hem bestemde doel kan stoten. Men mag wel een bal van de tegenstander aanspelen, met een eigen bal tegen een andere eigen bal spelen, is echter niet toegestaan.

Golfbiljarten is een duidelijk aanvals- en verdedigingsspel, zelf er voor zorgen dat een eigen bal zo gunstig ligt dat men die in het doel van de tegenstander kan plaatsen en er voor zorgen dat de ballen van de tegenstander in een zo ongunstig mogelijke positie komen.

De speler die het eerste zijn 5 ballen heeft weggespeeld, is de winnaar van een manche. Degene die het eerst 2 manches heeft gewonnen, is de winnaar van de hele partij.

12. De KNBB, wat is dat voor een organisatie?

Naar schatting meer dan een miljoen Nederlanders biljarten min of meer regelmatig. Daarvan beoefenen er 80.000 à 90.000 de biljartsport in georganiseerd verband.

Medio 2011 telde de KNBB ± 27.500 leden. De andere 50.000 à 60.000 biljarters hebben zich in ± 50 regionale of lokale organisaties verenigd.

Vanzelfsprekend vindt het bestuur van de KNBB die versnippering geen goede zaak. Ook in de sport geldt het spreekwoord 'Eendracht maakt macht' en het is duidelijk dat een KNBB met 27.500 leden minder invloed heeft dan een KNBB met 80.000 tot 90.000 leden. Het is daarom dat er inmiddels samenwerkingsverbanden met die andere organisaties zijn gestart waardoor de betrokkenheid en deelname aan en bij de nationale bond gestimuleerd wordt.

In de Nederlandse sportwereld is de KNBB de organisatie die op het gebied van het georganiseerd biljarten de leidende rol heeft. Zijn spelregels worden - soms met kleine lokale aanpassingen - ook bij niet-KNBB-wedstrijden toegepast. Vaak worden de KNBB-statuten en reglementen gebruikt als basis voor het vaststellen van eigen statuten en reglementen. Kennen de regionale en lokale biljartorganisaties hun eigen kampioenschappen, de KNBB is de enige organisatie die kampioenschappen van Nederland organiseert die als zodanig - ook internationaal - door een ieder worden erkend.

Bij de regionale en lokale biljartorganisaties ontmoeten de daarbij aangesloten spelers vaak, bij de kleinere bonden bijna altijd, dezelfde tegenstanders. Door het grotere aantal leden is dat in de KNBB veel minder het geval. Bovendien, op districtskampioenschappen volgen de gewestelijke en nationale kampioenschappen, waarin men zeker steeds anderen zal ontmoeten. Dat zijn dan de zogenaamde imperatieve kampioenschappen die voor zeker 80% van de KNBB-spelers bestemd zijn.

Door de landelijke contacten die daardoor kunnen worden gelegd, komt men op eigen initiatief tot het organiseren van wedstrijden en toernooien waaraan spelers uit alle richtingen van ons land deelnemen. Zelfs komt het meermalen voor dat een KNBB-vereniging de grens overstapt om tegen Belgische of Duitse vrienden te kunnen spelen |